

EL REY DE LA MONTAÑA

IN THE HALL OF THE MOUNTAIN KING

POR JAY CORMIER & GRAEME JAHNS
ARTE POR KWANCHAI MORIYA

La guerra ocurrió varias generaciones atrás: nuestros odiados rivales, los Gnomos, nos expulsaron de nuestro hogar ancestral bajo la montaña. Desde aquel momento hemos estado vagando por las tierras salvajes, dejándonos la piel y sobreviviendo al frío y a la suciedad. Pero algo ha cambiado ahora; lo sentimos en los huesos. Sin el alma de nuestra gente para sustentarla, la montaña ha colapsado, cumpliéndose así nuestra venganza. Los Gnomos supervivientes han huido y las ruinas de los antiguos salones nos llaman a nosotros, los Trols, para que volvamos a casa. Y así lo haremos; con garras, martillos, magia y sudor regresamos a nuestro hogar y nuestro hogar regresará a nosotros.

Como líder respetado, reúne un grupo de trols de los clanes del Barro, Fuego, Hielo y Luna; cava túneles revestidos con piedra, hierro y roca ígnea; crea espaciosas galerías en forma de grandes salones; desentierra las estatuas de los antiguos y devuélvelas, con la ayuda de los clanes, a sus lugares de gloria cerca del corazón de la montaña. La oleada de trols de regreso irá creciendo mientras reconstruimos nuestro reino, un proceso en el cual se alzará una figura por encima del resto, ¡un líder merecedor de ser coronado Rey de la Montaña!

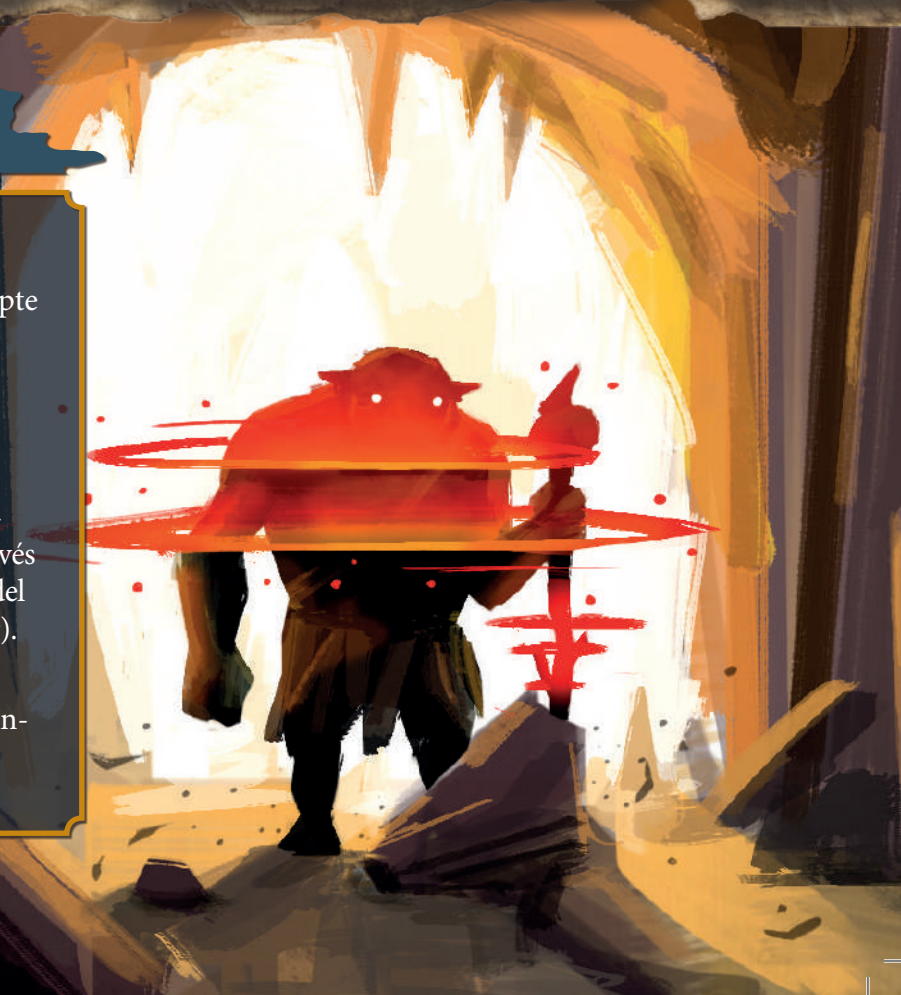
TU OBJETIVO

Recluta trols de la horda para crear y personalizar una producción de recursos en cascada que se adapte a tu estrategia.

Establece talleres para ganar versatilidad y lanza hechizos para doblegar el destino a tu voluntad.

Para hacerte con la corona, consigue honor cavando túneles de valiosos materiales, dedicando lugares espaciosos a grandes salones y transportando estatuas a través de tus túneles para posicionarlas lo más cerca posible del corazón de la montaña (y sobre pedestales, a poder ser).

En el momento de la coronación, el líder con mayor cantidad de honor gana y es nombrado Rey de la Montaña: ¡el que gobernará sobre los clanes unificados!



COMPONENTES

1 TABLERO DE JUGADOR DE DOBLE CARA



52 LOSETAS DE TÚNEL



5 TAPETES DE JUGADOR



6 LOSETAS DE GRAN SALÓN



17 CARTAS DE HECHIZO



30 CARTAS DE TROL INICIALES

6 POR CADA COLOR DE JUGADOR

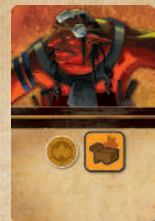


RECURSO
Indica lo que puede generar repetidamente durante la partida.

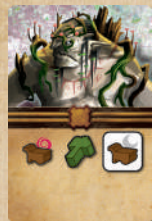
RECURSO INICIAL
Bajo la línea discontinua se encuentran los recursos iniciales que genera una sola vez.

55 CARTAS DE TROL

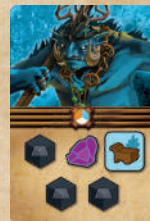
21 DE NIVEL 1, 17 DE NIVEL 2 Y 17 DE NIVEL 3



TROL DEL CLAN DE FUEGO



TROL DEL CLAN DE LA LUNA



TROL DEL CLAN DE HIELO



TROL DEL CLAN DE BARRO

LÍNEAS DE NIVEL
Indican el nivel del trol.

RECURSOS
Indican lo que puede generar repetidamente durante la partida.

5 LOSETAS DE PUERTA

1 POR CADA COLOR DE JUGADOR



5 FICHAS DE PUNTUACIÓN DE JUGADOR

1 POR CADA COLOR DE JUGADOR



3 FICHAS DE "ELEGIR PEDESTAL"



21 ESTATUAS



7 DE FUEGO



7 DE HIELO



7 DE LUNA

22 LOSETAS DE TALLER

2 FICHAS DE 11 TALLERES DISTINTOS



18 PEDESTALES



6 DE FUEGO



6 DE HIELO



6 DE LUNA

15 FICHAS DE PUNTOS DE PEDESTAL



3x

4x

4x

4x

RECURSOS

A estos 7 tipos de componente se les llama recursos. La piedra, el hierro y la roca ígnea pertenecen a una sub-categoría de recursos, los minerales.

35 PIEDRAS



35 HIERROS



30 ROCAS ÍGNEAS



MINERALES

45 CARRETILLAS



20 MARTILLOS



25 RUNAS



35 MONEDAS



2 FICHAS DE CORONACIÓN



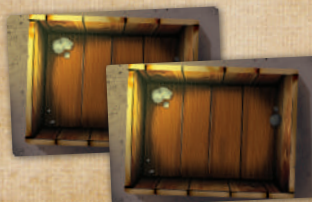
1 CORONA

PARA INDICAR EL JUGADOR INICIAL



2 CARTAS DE ALMACÉN "EN EQUIPO"

SÓLO PARA EL MODO DE JUEGO "EN EQUIPO"



1 BOLSA DE ROBAR



PREPARACIÓN GENERAL

1. Coloca el **tablero de juego** en el centro de la mesa y, según el número de jugadores, con la cara de invierno (*4 o 5 jugadores*) o la cara de otoño (*3 jugadores*) boca arriba. En partidas de 2 jugadores se puede jugar con cualquier cara del tablero. Crea reservas para cada tipo de recurso (*pedra, hierro, roca ígnea, monedas, carretillas, martillos y runas*) y colócalas al lado del tablero.
2. Crea la **reserva de túneles**; apila los túneles por forma y colócalos al lado del tablero. Despliega los **grandes salones** también al lado.
3. Crea la **horda**; baraja las **cartas de trol** por separado según el nivel que tengan. Con ellas crearás una formación de 3 niveles (*una disposición de trols en filas de 5/4/3, formando una "pirámide"*).
 - Despliega cinco cartas de trol de Nivel 1 en la fila de abajo, dejando el mazo de trols de Nivel 1 al lado (*boca abajo*).
 - Despliega cuatro cartas de trol de Nivel 2 en la fila del medio, dejando el mazo de trols de Nivel 2 al lado (*boca abajo*).
 - Despliega tres cartas de trol de Nivel 3 en la fila de arriba, dejando el mazo de trols de Nivel 3 al lado (*boca abajo*).
4. Coloca los **pedestales** dentro de la bolsa y mézclalos. Luego, roba 4 pedestales aleatoriamente y coloca uno sobre cada trol de nivel 2 en la horda (sobre su icono de pedestal); por último, coloca las 3 **fichas de "elegir pedestal"** sobre cada trol de nivel 3 en la horda (*sobre su icono de pedestal*).
5. Apila las 2 **fichas de coronación** (*el 5 encima del 3*) y colócalas al lado de la horda.
En una partida de 2 jugadores, devuelve el 5 a la caja ya que sólo se jugará con el 3.
6. Mezcla las **losetas de taller** boca abajo; luego revela 2 por cada jugador más una. Coloca las losetas reveladas en una reserva situada en una esquina sin usar del tablero, devolviendo las sobrantes a la caja.
Antes de una partida se puede elegir los talleres que se vayan a jugar, en vez de revelar aleatoriamente.
7. Baraja las **cartas de hechizo** creando un mazo cerca del tablero (*boca abajo*) y luego revela 3 cartas, que compondrán el libro de hechizos.
8. Coloca las **estatuas** sobre los "espacios de estatua" del tablero de esta forma: toma la estatua de un clan de forma aleatoria (*Luna, por ejemplo*) y colócala sobre un espacio de estatua aleatorio; luego, toma la estatua de un clan distinto (*Fuego, por ejemplo*) y colócala sobre el siguiente espacio de estatua en sentido horario; después, toma la estatua del clan restante (*Hielo en este caso*) y colócala sobre el siguiente espacio de estatua en sentido horario. Repite este proceso en sentido horario hasta llenar todos los espacios de estatua y por último devuelve las estatuas sobrantes a la caja.
9. Mezcla las **fichas de puntos de pedestal** boca abajo y distribúyelas boca arriba sobre el marcador de Pedestales, de forma aleatoria y llenando un espacio del marcador por ficha.

PREPARACIÓN DE JUGADORES

- A. Elige un jugador inicial y entrégale la **corona** como recordatorio. Cada jugador elige uno de los colores disponibles y toma los siguientes componentes de ese color: el **tapete de jugador**, las 6 **cartas de trol iniciales**, la **loseta de puerta** y la **ficha de puntuación de jugador**. Todos los componentes de los colores sin usar son devueltos a la caja.
- B. Todos los jugadores colocan sus **fichas de puntuación de jugador** sobre el 0 del marcador de jugador.
- C. Comenzando por el jugador inicial y procediendo en sentido horario, cada jugador coloca su **loseta de puerta** sobre un punto de inicio de su elección que marque el número de jugadores (*por ejemplo, en una partida de 4, cualquier punto que marque "4"*).
En una partida de 2 jugadores, ambos deberéis elegir puntos de inicio cuyos números sean iguales. Cuanto más cerca estén las puertas, más conflicto habrá.
Lo más sencillo e intuitivo sería colocar la puerta lo más cerca posible de donde te encuentras sentado, pero esto no es obligatorio. Todas las posiciones tienen distintas ventajas y desventajas, pero también todas están lo suficientemente equilibradas para que la competitividad sea la misma en cualquier caso.
- D. Cada jugador reúne los trols iniciales en su respectiva plantilla de trols. La plantilla de trols es la pirámide de cartas de trol que construirás en el transcurso de la partida y que conformará tu suministro de recursos. Empieza barajando tu mazo de trols iniciales y sigue estos pasos:
 - Roba dos cartas de trol de la parte superior del mazo; elige una de ellas, colócala encima de uno de los 4 espacios vacíos de tu tapete de jugador y mantén la otra carta en tu mano; luego roba el siguiente trol de tu mazo, elige de nuevo uno de los dos de tu mano y colócalo encima de otro espacio de tu tapete. Repite este proceso hasta tener: una fila inicial de 4 trols en tu plantilla, 1 trol en tu mano y 1 trol restante en tu mazo que aún no has visto.*Hay dos filas de recursos en cada trol; la de arriba indica lo que genera el trol repetidamente durante la partida y la de abajo indica el recurso que obtienes justo cuando eliges el trol (los recursos de abajo se generan sólo una vez). Ten en cuenta que los dos trols del centro de tu plantilla generarán recursos más veces que los trols de los dos extremos.*
 - Toma todos los **recursos iniciales** mostrados en tus cartas de trol (en las filas de abajo) y colócalos en tu almacén; luego desliza el tapete tapando los símbolos de recursos iniciales en tus cartas de trol.

Dependiendo de tu posición en el orden de turnos, obtendrás recursos iniciales adicionales: el **jugador inicial no obtiene recursos** adicionales; el **segundo** y el **tercero** obtienen los recursos iniciales del trol que tengan en su mano y colocan dichos recursos en sus respectivos almacenes; el **cuarto** y el **quinto** obtienen los recursos iniciales del trol que tengan en su mano y del último trol que tengan en su mazo, colocando dichos recursos en sus respectivos almacenes. Luego, todas las cartas de trol iniciales que no se encuentren en la plantilla de ningún jugador son devueltas a la caja.



CÓMO JUGAR

Una partida se desarrolla por turnos comenzando por el jugador inicial, y procediendo en sentido horario hasta el final. Cuando la partida acaba, se determina un ganador a través de la puntuación final. He aquí una serie de reglas generales que has de saber antes de empezar:

TU RED DE TÚNELES

Cada jugador creará su propia red de túneles en el tablero de juego, comenzando por la fuente de origen (*en este caso sería la puerta de su color*) y extendiéndose mediante la inclusión de túneles y Grandes Salones.

ADYACENCIA

Dos espacios se consideran “adyacentes” cuando comparten uno de sus lados; las losetas que se tocan diagonalmente no cuentan como adyacentes.

GASTAR RECURSOS

Para poder cumplir diversos objetivos durante la partida, necesitarás gastar recursos: puedes gastar todos los recursos que se encuentren en tu poder (*independientemente de si se encuentran en tu almacén o sobre uno de los trols de tu plantilla*); siempre que gastes recursos, estos volverán a sus respectivas reservas a menos que se especifique lo contrario.

Es mejor gastar primero los recursos que haya sobre tus trols, ya que estos no pueden almacenar más recursos de los que se indican en su fila superior y además les permite generar recursos una vez queden libres.



Ejemplo: Quieres gastar cuatro piedras para cavar un túnel; tienes dos piedras en tu almacén y tres piedras en tu plantilla de trols. Puedes gastar las cuatro piedras que quieras de esas cinco devolviéndolas a la reserva.

TU TURNO

En tu turno, realiza estos pasos en orden*:

1. HECHIZOS Y TALLERES

Puedes lanzar 1 hechizo y/o activar 1 de tus talleres. Puedes elegir realizar ambas acciones (*en cualquier orden*), una de ellas o ninguna.

2. RECLUTAR O CAVAR

Debes elegir entre reclutar 1 trol de la horda o gastar minerales para cavar 1 túnel y puntuar honor (*no puedes realizar ambas*).

3. GRAN SALÓN

Puedes inaugurar 1 Gran Salón.

4. MOVER ESTATUAS

Gastando las carretillas necesarias, puedes mover estatuas que se encuentren dentro de tu red de túneles.

* INTERCAMBIAR CON LA RESERVA

En cualquier momento de tu turno y tantas veces como quieras; puedes gastar 4 recursos (*de cualquier combinación*) para tomar 1 recurso específico que desees de la reserva y colocarlo en tu almacén.



1. HECHIZOS Y TALLERES

Puedes lanzar un hechizo y puedes activar un taller adyacente a tu red de túneles. Puedes elegir realizar ambas acciones (en cualquier orden), una de ellas o ninguna.

LANZAR UN HECHIZO

Para lanzar un hechizo, debes gastar 1 runa colocándola sobre la carta de hechizo que quieras usar (que se encuentre boca arriba en el libro de hechizos) y realizar después el efecto indicado en esa carta.

Si tu runa es la tercera runa sobre el hechizo, este es desintegrado una vez realizado su efecto; devuelve las runas a la reserva, luego mueve el hechizo desintegrado al fondo del mazo de hechizos y roba una nueva carta del mazo para sustituir al hechizo desintegrado.

ACTIVAR UN TALLER

Al comienzo de la partida no tendrás acceso a ningún taller; la sección **Cavar un Túnel** te explica cómo añadirlos al tablero.

Cada taller sobre el tablero tiene 4 entradas, una por cada lado. Una entrada está abierta si el espacio de taller se encuentra adyacente a la red de túneles de un jugador. Mientras tu red toque, como mínimo, una de sus entradas, puedes activar el taller hasta un máximo de veces como entradas abiertas tenga, independientemente de cuantas estén adyacentes a tu red de túneles.

- Todos los recursos ganados a través del taller se obtienen de la reserva y se colocan en tu almacén.

Este proceso permite “despejar” los recursos sobre tus trols para que estos puedan generar más tarde.

- Si se usa un taller múltiples veces, cada uso es tratado como una operación distinta que puede ser realizada en cualquier orden.
- Un solo taller puede tener varias entradas y ser usado por más de un jugador, ya que los talleres no son propiedad de nadie.



Ejemplo: Para lanzar el hechizo “Ritual de Tierra” del libro de hechizos, gastas 1 runa (de tu almacén o de uno de tus trols) colocándola sobre la carta y realizas el efecto indicado. Ya que es la segunda runa sobre el hechizo, éste permanece en el libro de hechizos de momento.



Ejemplo: Eres el jugador magenta. Tu red de túneles conecta a una Forja de Herramientas; tiene una entrada abierta que conecta con tu red y dos que conectan con otra. Ya que tiene 3 entradas abiertas, puedes usar la Forja hasta 3 veces: en cada uso puedes gastar una roca ígnea para ganar un martillo o gastar un martillo para ganar una roca ígnea. Lo que ganes se coloca en tu almacén.



LOS TALLERES



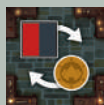
CASA DE CARRETERO

Gasta 1 roca ígnea para ganar 1 carretilla comodín o gasta 1 carretilla comodín (no de un clan) para ganar 1 roca ígnea.



URDEENCANTAMIENTOS

Gasta 1 moneda para ganar 1 runa o vice-versa.



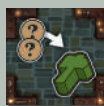
PRENSA DE MONEDAS

Gasta 1 hierro o 1 roca ígnea para ganar 1 moneda o vice-versa.



FÁBRICA DE METALES

Gasta 1 roca ígnea para ganar 1 hierro o vice-versa.



FRAGUA DE UTENSILIOS

Gasta 2 recursos cualesquiera (de cualquier combinación) para ganar 1 martillo.



PUESTO DE CONTRAMAESTRE

Mueve 1 recurso cualquiera de uno de tus trols a tu almacén. Las carretillas de Clan se convierten en comodín una vez movidas.



FORJARRUNAS

Gasta 1 piedra o 1 hierro para ganar 1 runa o vice-versa.



GRAN CANTERÍA

Gasta 1 roca ígnea para ganar 2 piedras o vice-versa.



MOLINO DE PIEDRA

Gasta 1 piedra para ganar 1 hierro o vice-versa.



FORJA DE HERRAMIENTAS

Gasta 1 roca ígnea para ganar 1 martillo o vice-versa.



PERNOS DE ROTACIÓN

Gasta 2 recursos cualesquiera (de cualquier combinación) para ganar 1 carretilla comodín.

2. RECLUTAR O CAVAR

Debes elegir una de las dos opciones para realizar: si tienes ya diez trols en tu plantilla (*completa*), **no** puedes reclutar y **debes** cavar un túnel; si no tienes suficiente mineral para cavar un túnel, debes reclutar un trol; si no puedes reclutar ni cavar un túnel, ignora este paso directamente.

RECLUTAR UN TROL

Para reclutar un trol de la horda, sigue estos 3 pasos:

PASO UNO: ELEGIR UN TROL

- Puedes reclutar, **sin gastar nada**, un trol de Nivel 1 en la fila de **abajo**.
- Para reclutar un trol de Nivel 2 en la fila del **medio**, debes sobornar a los dos trols de Nivel 1 que se encuentran justo debajo de él gastando 1 moneda **sobre cada uno** de ellos (*un gasto total de 2 monedas*).
- Para reclutar un trol de Nivel 3 en la fila de **arriba**, debes sobornar a los dos trols de Nivel 2 que se encuentran justo debajo de él y a los tres trols de Nivel 1 que se encuentran justo debajo de los de Nivel 2 gastando 1 moneda **sobre cada uno** de ellos (*un gasto total de 5 monedas*).

No puedes reclutar a un trol de Nivel 2 o Nivel 3 si no tienes monedas para sobornar a los trols que se encuentran debajo, ¡pero recuerda que los trols de Nivel 1 son gratuitos! Siempre es mejor colocar las monedas de los sobornos sobre los retratos de los trols para que puedan verse los símbolos de recurso.



Ejemplo: Si quisieras reclutar el trol de Hielo de Nivel 3 en la parte superior derecha de la horda, tendrías que sobornar, gastando 1 moneda, a cada uno de los cinco trols que se encuentran debajo de él.

PASO DOS: ELEGIR UN TROL

Toma una carta de trol que desees de la horda y luego roba un nuevo trol del mazo del mismo nivel que el trol elegido para reponer el hueco vacío (*añade un pedestal de la bolsa sobre él si es un trol de Nivel 2*).

- Recauda cualquier soborno que hubiera sobre el trol elegido (habitualmente monedas, aunque otras veces recursos debido a efectos de hechizos) colocándolo en tu almacén.
- Si el trol elegido era de Nivel 2, toma el pedestal sobre él (si lo hay) y colócalo en tu almacén.
- Si el trol elegido era de Nivel 3, puedes mirar dentro de la bolsa de robar y tomar un pedestal (si es que quedan) de tu elección para colocarlo después en tu almacén. La ficha de “Elegir Pedestal” sobre el trol de Nivel 3 te sirve de recordatorio; la ficha se retira del trol elegido y se coloca sobre la nueva carta de trol revelada.

CUANDO NO QUEDAN MÁS TROLS

Si alguna vez no puedes reponer un trol porque se ha agotado el mazo del nivel de ese trol, roba un trol del mazo que sea un nivel superior (*o, en caso de ser esto inviable, un nivel inferior*) en su lugar.

CUANDO NO QUEDAN MÁS PEDESTALES

Una vez que se agotan los pedestales, no entran hay más pedestales nuevos en la partida.

CUANDO LOS TROLS SE RETIRAN

Después de que reclutes un trol, cualquier trol de la horda que tenga 4 sobornos (habitualmente monedas) se retira felizmente. Descarta el trol colocándolo en la parte inferior de su mazo correspondiente y devuelve los 4 sobornos a la reserva; luego revela un nuevo trol de dicho mazo para reponer el hueco vacío.



Ejemplo: Una vez colocados los cinco sobornos, tomas el trol de Hielo de Nivel 3 y revelas uno nuevo del mazo correspondiente para reponer el hueco vacío.

Tu trol elegido tenía una ficha de “Elegir Pedestal”, que te recuerda que puedes mirar dentro de la bolsa de robar y elegir un pedestal que se encuentre en ella; eliges el pedestal y lo colocas en tu almacén, colocando a su vez la ficha de “Elegir Pedestal” sobre el nuevo trol revelado en la horda.

PASO TRES: AÑADIR UN TROL A TU PLANTILLA Y ACTIVAR UNA CASCADA

Añade el trol que acabas de reclutar a tu plantilla, colocándolo encima y entre dos de tus trols que haya en ella (a tu elección en caso de haber distintas opciones).

De esta forma crearás una “pirámide” de trols en el transcurso de la partida, que constará de un total de 10 trols (incluidos tus iniciales) en caso de que la termines.

Activa tu nuevo trol, los dos trols justo debajo de él, los dos trols justo debajo de cada uno de estos últimos y así sucesivamente creando un efecto cascada. Cuando se activa una carta de trol, gana (de la reserva) el recurso mostrado en la fila superior del trol y que no se encuentre sobre él. Coloca cada recurso directamente sobre el trol activado, cubriendo el símbolo correspondiente; si ya hay un recurso sobre el símbolo, no puedes obtener otro más.

CARRETILLAS

Algunas cartas de Trol tienen símbolos de carretilla que especifican el tipo de carretilla que tiene ese trol y el clan al que pertenece dicho trol (Fuego, Hielo o Luna): las fichas de carretilla ganadas y colocadas sobre la carta de trol se convierten en carretillas de clan que sólo pueden ser gastadas para mover una estatua de ese clan. Las carretillas comodín son carretillas que pueden mover una estatua de cualquier clan y están indicadas con un símbolo de espiral; además también cuentan como comodín las carretillas que se encuentran en tu almacén.

Dicho de otra manera, aunque las fichas físicas de carretilla son todas iguales, el símbolo que está debajo de la ficha determina la estatua que puede mover.



CARRETILLA DE FUEGO



CARRETILLA DE HIELO



CARRETILLA DE LUNA



CARRETILLA COMODÍN



Ejemplo: Éste es el tercer trol que has reclutado en esta partida y hay dos sitios posibles donde puedes colocarlo. Ten en cuenta que varios de los trols de tu plantilla guardan aún recursos que han generado anteriormente.



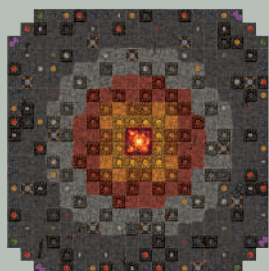
Decides colocarlo en la esquina superior izquierda, lo que activa un gran efecto cascada: primero se activa el nuevo trol, por lo que obtienes 3 hierros, 1 runa y 1 carretilla de la reserva que colocas sobre sus símbolos; luego se activan los trols de Fuego y Barro que se encuentran debajo de él, ganando sólo 2 piedras por el trol de Fuego (ya que posee una carretilla que generó en el turno anterior) y sólo 1 hierro por el trol de Barro (ya que posee una roca ígnea); luego continúa el efecto cascada llegando hasta la fila de abajo, ganando una moneda y una roca ígnea por los dos trols de la izquierda (el tercero posee una piedra y el cuarto no forma parte de este efecto cascada).

AÑADIR UN PEDESTAL

La mayoría de las losetas de túnel tienen áncoras, unos agujeros sobre los que se puede colocar un pedestal. Si el túnel que has cavado tenía un **áncora** y además tenías guardado un pedestal en tu almacén, puedes añadir dicho pedestal al túnel.

Ten en cuenta que los túneles de tamaño 5 no tienen áncora.

¡Importante! La montaña se divide en 5 niveles. De fuera hacia dentro los colores son: gris oscuro, gris, marrón, naranja y amarillo. Sólo puede haber 1 pedestal de cada clan (*Fuego, Hielo y Luna*) en cada nivel de la montaña.



Por ejemplo, si un jugador ha construido un pedestal de Hielo en un espacio del nivel gris, no puede colocarse otro pedestal de Hielo en ese nivel... pero sí uno de Fuego o de Luna. El Marcador de Pedestales te ayuda a hacer un seguimiento de esta limitación.



El orden de los niveles de la montaña (contando desde el que se encuentra más en el interior hasta el que se encuentra más en el exterior) se corresponde con el de las secciones del Marcador de Pedestales (de izquierda a derecha).

Los colores sobre el Marcador de Pedestales se corresponden con los niveles; hay un espacio de Fuego, Hielo y Luna en cada sección de un nivel. Cuando colocas un pedestal, ganas inmediatamente la **ficha de punto de pedestal**, del clan y nivel correspondiente, que se encuentra en el Marcador de Pedestales. Coloca la ficha boca abajo en tu almacén; al final de la partida te otorgará la cantidad honor que se indica en ella.

Si no hay ninguna ficha sobre el marcador en el momento que vas a tomarla, significa que tu colocación de pedestal era ilegal ya que otro jugador colocó antes un pedestal del mismo clan en ese nivel; así pues, recoge el pedestal que ibas a colocar.

- Un pedestal duplicará el valor de honor de una estatua del mismo clan si ésta se encuentra sobre dicho pedestal al final de la partida (ver Puntuación Final).
- Un pedestal **sólo** puede ser añadido a un **áncora** en el momento que cavas el túnel que tenga el áncora, **nunca** más tarde. Los pedestales no pueden ser movidos una vez colocados.

Eso sí, siempre se puede levantar un pedestal para ver, a través del agujero de la loseta, en qué nivel se encuentra.

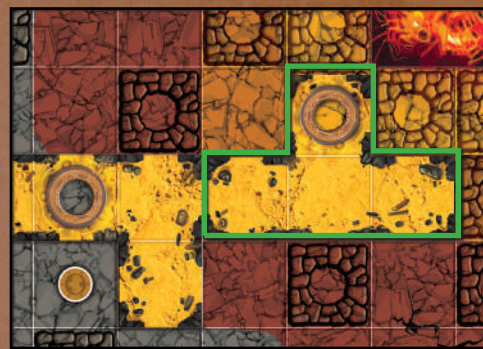


ESTABLECER UN TALLER

Si el túnel que has cavado se encuentra adyacente a un **espacio de taller vacío**, puedes elegir un taller de la reserva y colocarlo sobre ese espacio.

Hay más espacios de taller disponibles en el tablero que talleres mismos, por lo que es posible que se agoten.

- Es posible conectar a más de un espacio de taller, y establecer varios talleres, con sólo cavar un túnel.



Ejemplo: Acabas de colocar este túnel de tamaño 4. Su áncora se encuentra en el nivel amarillo, por lo que es una localización muy valiosa. Tienes dos pedestales en tu almacén: uno de Fuego y uno de Luna.



Fijándote en el Marcador de Pedestales, te das cuenta de que alguien ya ha reclamado la ficha de Pedestal de Luna en el nivel amarillo, ¡pero la ficha de Fuego se encuentra aún sin reclamar!



Colocas tu pedestal de Fuego sobre el áncora, y tomas la ficha (que vale 3 de honor) del Marcador de Pedestales. ¡Si logras colocar una estatua sobre ese pedestal, sería muy valiosa!



Ejemplo: El túnel que has colocado sobre el lugar indicado se encuentra al lado de un espacio de taller. Te interesa el Urdeencantamientos, así que lo tomas de la reserva y lo colocas sobre el espacio, ¡Para que puedas usar ese taller en los próximos turnos!

3. EL GRAN SALÓN

Puedes inaugurar un gran salón por turno tomándolo de la reserva y colocándolo sobre tu red de túneles. Los túneles cubiertos por el gran salón deben formar una región sin huecos que coincida en tamaño y forma con el mismo gran salón. (Los túneles pueden estar completa o parcialmente cubiertos por el gran salón).

Inaugurar grandes salones no supone costes adicionales, pero todos los pedestales que queden cubiertos por un gran salón se retiran del juego (los jugadores **no pierden las fichas de puntos de pedestal que ganaron y repetir la misma combinación de nivel/clan del pedestal retirado sigue siendo ilegal**).

- Todas las estatuas cubiertas por el gran salón se colocan en la misma posición en la que estaban en el túnel para que coincidan con el espacio del túnel en el que se encontraban debajo.
- Los grandes salones sólo pueden cubrir túneles; nunca Puertas, talleres u otros grandes salones.
- Una vez colocado, trata un gran salón como si fuera un gran túnel en lo que refiere a reglas de adyacencia (incluyendo movimiento de estatua).
- Las porciones de túnel que sobresalgan de debajo de grandes salones se convierten en túneles independientes.
- Cada gran salón incluye un espacio de altar. Los altares son similares a los pedestales por el hecho de que son espacios de puntuación para estatuas, pero no son técnicamente pedestales. Cada altar puede tener una estatua de cualquier clan.

Al final de la partida, tu gran salón te otorgará: puntos de honor igual al número más bajo de los que se muestran en el salón si no hay una estatua sobre su altar; o puntos de honor igual al número más alto mostrado si la hay.

- Estos serán los únicos puntos que otorgará esa estatua (no los puntos basados por nivel) y esta sólo puntuará, además, si se encuentra sobre el altar.



Ejemplo: Hay una región en tu red de túneles lo suficientemente grande para inaugurar el gran salón llamado Tesoro Escondido. Así pues, lo tomas de la reserva y lo colocas sobre esa región; lo que afectará al pedestal y la estatua que cubra.



El pedestal de Hielo que colocaste anteriormente se retira del juego (pero sigues manteniendo la ficha que ganaste por colocarlo). La Estatua de Luna permanece sobre el tablero en el mismo espacio exacto que ocupaba en el túnel de debajo.



El Tesoro Escondido te garantizará 6 puntos de honor al final de la partida... pero si consigues mover la estatua de Luna (o cualquier otra) sobre el altar antes de que se termine, ¡puntuará 15 puntos de honor!

4. MOVER ESTATUAS

Puedes gastar **carretillas** (todas las que quieras de las que tengas en tu posesión) para mover estatuas a través de tu red de túneles y así intentar, entre otras cosas, acercarlas lo más posible al corazón de la montaña, donde puntuarán más honor. Cada carretilla gastada te permite mover **una estatua desenterrada** en tu red de túneles de una de las siguientes formas que elijas:

- A. A otro espacio cualquiera en el túnel en el que se encuentre.
- B. A cualquier espacio en un túnel adyacente.

¿QUÉ CUENTA COMO TÚNEL?

- Una loseta de túnel.
- Una loseta de gran salón.
- Cualquier porción de una loseta de túnel que sobresalga de debajo de un gran salón.
- Tu puerta.

Los talleres no forman parte de tu red de túneles, así que las estatuas no pueden ser movidas a través de ellos.



CARRETILLA DE FUEGO



CARRETILLA DE HIELO



CARRETILLA DE LUNA



CARRETILLA COMODÍN

Una **carretilla de clan** de un símbolo de color sobre un trol sólo ser usada para mover una estatua de ese clan. Una **carretilla comodín**, (las que se encuentran en tu almacén y sobre un trol con un símbolo de carretilla comodín) puede gastarse para mover **cualquier estatua**.

- Aunque sólo 1 estatua puede ocupar 1 espacio del tablero, las estatuas pueden atravesarse entre ellas en el movimiento.
- Aunque varias estatuas pueden ocupar distintos espacios en el mismo túnel, sólo puntuará honor 1 estatua por túnel al final de la partida.



Ejemplo de movimiento: quieres mover tu estatua de Fuego hacia el pedestal de Fuego y la estatua de Luna sobre el altar en el gran salón. No puedes mover la estatua de Hielo ya que se encuentra enterrada. Se ha contorneado aquí las regiones que cuentan túneles para que puedan verse.



Tus trols tienen una carretilla de Fuego, una carretilla comodín y una carretilla de Luna. Tienes otra carretilla en tu almacén que cuenta como comodín más otros recursos varios.



Gastas la carretilla de Luna para mover la estatua de Luna sobre el Altar. Gastas la carretilla de Fuego y tus dos carretillas comodín para mover la estatua de Fuego tres veces, como se indica.

Podrías esperar un turno más tarde, cuando hayas generado más carretillas, para mover la estatua de Fuego sobre el pedestal de Fuego; aunque hay otra forma para poder hacer esto: Si intercambiases 4 de tus otros recursos por una carretilla de la reserva (comodín), ¡podrías realizar un último movimiento para colocar la estatua de Fuego sobre el pedestal en el mismo turno!

FINAL DE LA PARTIDA (LA CORONACIÓN)

El primer jugador en reclutar el décimo trol en su plantilla (completando su pirámide) gana la **primera ficha de Coronación**, la cual vale **5 puntos de honor** al final de la partida; el **siguiente** en reclutar el décimo trol gana la **segunda ficha de Coronación**, la cual vale **3 puntos de honor** al final de la partida y, además, desencadena el fin de partida.

En una partida de 2 jugadores se usará sólo la segunda ficha de Coronación de 3 puntos, que desencadena el fin de partida.

Después de que se reclame la segunda ficha de Coronación, se termina la **ronda actual** (el último jugador en la ronda es el jugador sentado a la derecha del jugador inicial; si ese mismo jugador fue el que ganó la segunda ficha de Coronación, la ronda se termina al final de su turno), y luego cada jugador toma 2 turnos más en el orden de turnos habitual. Después, la partida termina.

¡Un momento! Toma un respiro. Planea cuál es la mejor forma de gastar tus dos turnos finales. Recuerda que siempre puedes intercambiar 4 recursos por 1 recurso de la reserva durante tu turno. No es lo más eficiente, pero ayudará a maximizar el poco tiempo que te queda. Acuérdate siempre de las cinco maneras de puntuar honor, ¡y así te aseguras ganar la mayor cantidad posible!



¡Ser el primero en completar la pirámide te otorga la valiosa ficha de 5 puntos de honor y activa, además, un gran efecto cascada! La elección del momento oportuno es crítica ya que no querrás realizar esto demasiado pronto ni demasiado tarde. ¡Echa un vistazo al progreso de otros jugadores e intenta realizar el mayor efecto cascada posible!

PUNTUACIÓN FINAL

Haz un seguimiento de tu puntuación usando las fichas sobre el marcador de puntuación. Ganarás honor durante la partida cavando túneles y luego añadirás más puntos de honor a través de 5 maneras posibles. Mueve tus fichas sobre el marcador de puntuación acorde a tus progresos.

1. FICHAS DE CORONACIÓN

Los jugadores con la primera y la segunda ficha de Coronación ganan 5 y 3 puntos de honor, respectivamente.



2. PUNTOS DE PEDESTAL

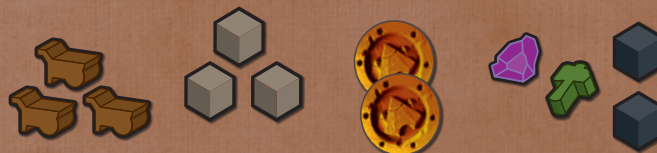
Revela las fichas de Puntos de Pedestal que has reunido a lo largo de la partida, luego gana puntos igual a la suma total de los números que muestran.



3. SETS DE RECURSOS SOBRANTES

Mueve todos los recursos de tus trols a tu almacén (las *carretillas de clan pasan a ser carretillas comodín*), distribuye todas posesiones en sets de **tres recursos idénticos** cada uno y luego gana 1 punto de honor por cada uno de estos sets que poseas.

- Llegados a este punto, puedes realizar tantos intercambios con la reserva como desees para conseguir los sets de 3. Se realizan de la forma habitual: 4 recursos de cualquier combinación por 1 recurso a elegir de la reserva.



Por ejemplo, si tuvieras estos recursos sobrantes, puntuarías 1 de honor por las carretillas y 1 de honor por la piedra. No tienes más sets de 3, pero si intercambiases tus cuatros recursos mixtos (1 runa, 1 martillo, 2 hierros) por una moneda, lograrías completar tu tercer set lo que sumaría un punto de honor más.

4. GRANDES SALONES

Por cada gran salón en tu red de túneles ganas: el valor más bajo de los números que se muestran si **no** hay una estatua sobre el altar del salón o el valor más alto si **hay** una estatua (de cualquier clan) sobre el altar.

- Las estatuas en los grandes salones (*independientemente de si se encuentran sobre altares o no*) **no** puntúan el honor basado en la habitual puntuación por nivel que se describe abajo.

5. ESTATUAS

Cada estatua desenterrada en tus túneles (*o puerta*) otorgará puntos de honor dependiendo del nivel del tablero en el que se encuentre. **No es necesario que las estatuas estén sobre pedestales o áncoras para poder puntuar**, pero las estatuas que están sobre pedestales del mismo clan otorgan el **doblo** de su puntuación normal. Los valores son los siguientes:

VALOR BÁSICO:

2	4	6	8	10
4	8	12	16	20

VALOR SOBRE PEDESTAL:

Maximum 1 statue per tunnel scores.

Importante: Sólo se puntúa 1 estatua por loseta de túnel.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL:

Has obtenido 43 puntos de honor durante la partida por cavar túneles.

Tienes la segunda ficha de Coronación que vale 3 puntos de honor.

Tu total de puntos de honor por fichas de puntos de Pedestal es 11.

Tus recursos sobrantes te otorgan 1 punto de honor.

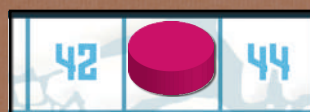
Tus grandes salones otorgan lo siguiente:

- A** El altar en este gran salón se encuentra vacío, así que puntúa el número más bajo: cero. La estatua de Hielo en este salón no puntúa.
- B** El altar en este gran salón tiene una estatua sobre él, así que puntúa el valor más alto: ¡15 de honor!

Las estatuas en tu red de túneles que no se encuentran en grandes salones otorgan lo siguiente:

- 1** Tu estatua de Fuego sobre el pedestal en el nivel amarillo puntúa 20 de honor.
- 2** Tu estatua de Hielo (sin pedestal) en el nivel amarillo puntúa 10 de honor.
- 3** Tu estatua de Fuego sobre el pedestal en nivel gris claro puntúa 8 de honor.

Tu puntuación final es 111... ¿será suficiente para ganar la partida y reclamar la corona?



Una vez calculadas todas las puntuaciones, ¡el jugador con la puntuación más alta es coronado Rey de la Montaña y gana la partida!

(En caso de empate, los jugadores empatados suman los Niveles de los trols que han reclutado. El jugador empatado con el total más bajo gana el empate).

REGLAS PARA PARTIDAS EN EQUIPO

Esta es una variante de juego especial para partidas de exactamente 4 jugadores.

Sigue todas las reglas de juego básicas a excepción de los siguientes cambios:

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

Formad dos equipos de 2 jugadores cada uno.

- Cada equipo elige una ficha de puntuación que representará a dicho equipo.
- Cada jugador se sienta cerca de su compañero de equipo, asegurándose de que las puertas de ambos se encuentren al lado en la cara de Invierno del tablero.
- Coloca una carta de Almacén en Equipo entre tú y tu compañero de equipo.
- Se elige un equipo inicial; el jugador que empieza es el miembro del equipo inicial sentado a la izquierda y se continúa en sentido horario, lo que significará que el orden de cada ronda será: Equipo 1, Equipo 2, Equipo 2, Equipo 1.



CARTAS DE
ALMACÉN
EN EQUIPO

CAMBIOS EN LA MECÁNICA DE JUEGO

Las áreas de almacenes personales en los tapetes de jugador **no** se usan. Siempre que un recurso vaya a tu almacén se coloca en la carta de almacén del equipo.

En tu turno puedes gastar recursos de tu **propia plantilla**, de tu **almacén en equipo**, o de una **combinación de ambos**. No puedes gastar recursos de la plantilla de tu compañero.

Ten en cuenta que esta limitación crea nuevas posibilidades estratégicas: ¡usa tus talleres para mover recursos de tus trols a tu almacén y así beneficiar a tu compañero!

Aunque empieces tu red de túneles desde tu puerta como es habitual, **puedes conectar tu red de túneles a la de tu compañero**. Cuando estén conectados vuestros túneles, podrás usar la red de túneles de tu compañero para **cualquier propósito** (uso de talleres, movimiento de estatuas, creación de grandes salones, etc.), como si formara parte de tu propia red.

El honor obtenido durante la partida y el final de la partida se mide con la ficha de puntuación compartida sobre el marcador de puntuación. Cada estatua y cada gran salón puntúan sólo una vez, incluso si vuestras redes de túneles se encuentran conectadas al final de la partida. ¡El equipo con la puntuación más alta gana la partida!



CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

DISEÑO DE JUEGO Y DESARROLLO

JAY CORMIER Y GRAEME JAHNS

ILUSTRACIÓN

KWANCHAI MORIYA

DISEÑO GRÁFICO Y REGLAMENTO

JOSHUA CAPPEL

DESARROLLO ADICIONAL

BURNT ISLAND GAMES

MODELADO EN 3D

HERIBERTO MARTINEZ

CUNAS DE GAME TRAYZ

NOAH ADELMAN

TRADUCCIÓN EN ESPAÑOL

GUILLERMO CARBALLAR

MAQUETACIÓN ED. ESPAÑOL

WAH! studio

A Graeme le gustaría dar gracias a su esposa Joanne por su continuo amor y apoyo. A Jay le gustaría dar gracias a la familia Cormier por las mismas razones. "Playtesters": Marcel Perro, Michael Xuereb, Garrett M. Petersen, Stephanie Kwok, Gordon Oscar, Zach Bearinger, Greg Stoddard, Brittany Cole, Craig Bednar, Sen-Foong Lim, Hoby Chou, Eric Raue, Scott Glasgow, Jonathan Moxness, Jeremy Lord, JC Cheuk, Chase Disher, Andrei Filip, Jon Benjamin, Shad Miller, Jennifer Woytowich, Thomas Patterson, Frank Roberts, Sarah McGrath, Peter Reinhardt, Ben Chhoa, Jeremy Rozenhart, Luis Coutinho, Gordon Willsher, David Willsher, Timothy Veuglers, Miriam Veuglers, Douglas Jahns, Colleen Jahns, Lanz Singbeil, Kevin Wilson, Jen Wilson, Phil Wolfman, Sean Ross, Paul Willsher, Rodney Gitzel, Sandi Kilby, Funky Swadling, Taylor Fales, Keith Morris, Mark Morris, Donald Snider, Lance Mueller, Stephanie Paddock, Erwin Veuglers, Kirstin Veuglers, Colleen Willsher, the Game Artisans of Canada (en especial la sede en Vancouver) por su continuo apoyo e inspiración, y cualquier otro cuyo nombre nos hayamos olvidado listar. A Burnt Island Games le gustaría dar gracias a Jory & Aubrey Cappel, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Marc Specter, Sara Meadows, Melissa Delp, Andrew Wolf, Sean Jacquemain, Yuval Grinspun, Derek & Lizzy Funkhouser, John Manon por inaugurar el maravilloso grupo de Facebook, Jon Mietling por su maestría con los videos, Kwanchai por dar vida a nuestros trols, y en especial a Jay y Graeme por confiarnos este espectacular proyecto.

Por supuesto, no podríamos haber hecho esto sin nuestro fiero ejército de partidarios de Kickstarter. Agradecimientos especiales a Zach Otto, Dylan C. Otero, Anatoly 'Mebius' Blinovsky, Adam Christian Eves, Mathieu Belley, and Maxime Lefebvre, ¡por concebir nuestros seis trols extra de Nivel 3!



Edición en español:
Gen X Games S.L.



© 2019 Todos los derechos reservados.